

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

Requested Patent: JP5317485A

Title:

ELECTRONIC SYSTEM FOR THE CONTROLLED PLAY OF BINGO AND
MACHINES USABLE WITH THE SYSTEM. ;

Abstracted Patent: EP0542664, B1 ;

Publication Date: 1993-05-19 ;

Inventor(s): MENENDEZ DE LUARCA JUAN (ES) ;

Applicant(s): JUEGO MATERIAL AUXILIAR (ES) ;

Application Number: EP19920500148 19921112 ;

Priority Number(s): ES19910002535 19911114 ;

IPC Classification: G06F15/44 ;

Equivalents:

BR9203879, CA2082910, DE69229622D, ES2041577, HU68237, MX9206459,
PL294988

ABSTRACT:

Electronic system for the controlled play of bingo and machines usable with the system. Besides able to play the game in its traditional form, the system, the control machine (5) and the game terminals (6) provide a rapid game from an electronic number generator (8) towards the game terminals (6), through a communications system (9), under the control of the control machine (5). The player may watch the automatic development of the game, take part in it, or watch another entertainment programme on the same game terminal (6). The system allows for the specification of different rules of the game, emission of audiovisual messages in several languages which can be selected, and the printing of data and events of the game. Application in casinos and other gambling premises.

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平5-317485

(43) 公開日 平成5年(1993)12月3日

(51) IntCl. ⁵	識別記号	庁内整理番号	F I	技術表示箇所
A 6 3 F	3/06	B 8907-2C		
	9/22	H		
		M		

審査請求 未請求 請求項の数5(全 8 頁)

(21) 出願番号 特願平4-327587

(22) 出願日 平成4年(1992)11月13日

(31) 優先権主張番号 9 1 0 2 5 3 5

(32) 優先日 1991年11月14日

(33) 優先権主張国 スペイン (E S)

(71) 出願人 592252326

マテリアル・アウクシリアル・デ・フェ
ゴ・エス・ア

スペイン国28010マドリッド、フェルナン
デス・デ・ラ・オス64

(72) 発明者 ファン・メネンデス・デルアルカ

スペイン国28007マドリッド、シリオ6

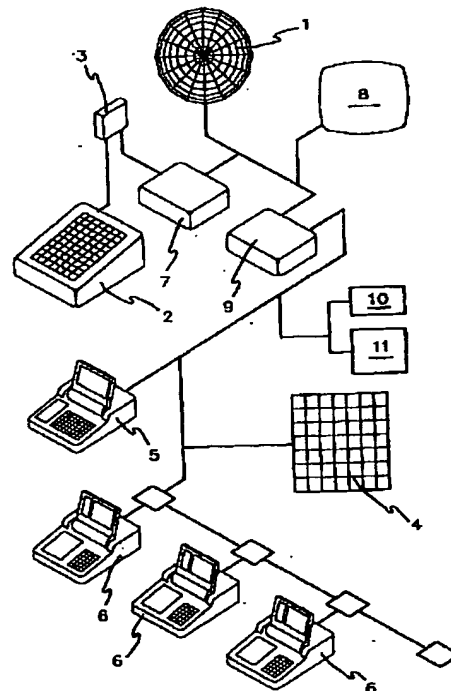
(74) 代理人 弁理士 倉内 基弘 (外1名)

(54) 【発明の名称】 ビンゴのプレーを管理するための電子式システム及びこの電子システムと共に使用し得る装置

(57) 【要約】

【目的】 法的要件へのゲームの適合並びに賞金額及び分担額に関する情報を速やかに自動的に提供するシステム及び装置を提供すること。

【構成】 自動電子式無作為数字発生機8がキーボード2、インターフェース3、パネル4、管理装置5、そして種々のゲーム端末機6に対応する信号を送る。通信制御体がシステム通信ネットワークを作動させ、検査しそして管理するべく応答自在である。この通信制御体はマイクロプロセッサと管理及び診断ルーチンとを自蔵している。管理装置5はCPU、メモリーサポート、連絡プレート、表示スクリーン及びキーボードから構成される。



1

【特許請求の範囲】

【請求項1】 ビンゴのプレーを管理するための電子式システムであって、
数字を付記したボールを無作為に取り出すためのドラム1と、

取り出されたボールの数字を読み取るための数字読み取りデバイス7と、

取り出されたボールの数字を表示し且つ読み取るためのパネル4と、

少なくともCPU、通信プレート、制御用キーボード及びデータ及びメッセージを表示するためのスクリーンを設けた管理装置5と、

該管理装置5内に位置付けた管理装置内メモリーサポートにして、少なくともゲームの法的或は自主規定に関するデータ、ゲーム毎の或は一連のゲームの現在及び過去のデータ、システムの要素を動作及び制御するための論理プログラムを含む前記管理装置内メモリーサポートと、

前記管理装置5の動作に基き動作する1台以上のプリンター10、11にして、ゲーム進行上の過去或は現在のデータ及びメッセージを印刷可能な前記1台以上のプリンター10、11と、

CPU60、データ、像或はメッセージを表示するための1つ以上のスクリーン61、通信プレート、制御用キーボード62、スタート及び動作を管理するための金銭集計デバイス63、アラーム或はアドバイスを伝達するための、スクリーンとは異なる視覚信号手段65、メッセージを伝達するための音響手段66、67、この音響手段を通してメッセージを伝達するための音声合成手段73、音響手段及び視覚信号手段のメッセージを選択し得る幾つかの言語に翻訳するための翻訳手段74、公共或は個人のオーディオヴィジュアル通信システムに対する接続手段67、を少なくとも設けた1台以上のゲーム端末機6と、

該ゲーム端末機6内に位置付けたゲーム端末機内メモリーサポート74、75、76、77にして、ゲームの法的或は自主規定に関するデータ、ゲーム毎の現在及び過去のデータ、ゲーム装置の動作及び管理のための論理プログラム、を少なくとも含んだ前記ゲーム端末機内メモリーサポート74、75、76、77と、
それ自身のマイクロプロセッサを設けてなるシステム通信制御体9と、

独立した緊急用電源装置64とから成るビンゴのプレーを管理するための電子的システム。

【請求項2】 自動電子式無作為数字発生機8をドラム1及び数字読み取りデバイス7に変わるものとして含んでいることを特徴とする請求項1に記載の電子的システム。

【請求項3】 ビンゴゲームのための管理装置、特に本発明の電子式システムと共に使用し得る管理装置であつ

2

て、

CPUと、

ゲームの法的或は自主規定に関するデータ、ゲーム毎の現在及び過去のデータ、ゲーム装置の動作及び管理のための論理プログラム、を少なくとも含んだメモリーサポートと、

通信プレートと、

制御用キーボードと、

データ及び情報を表示するためのスクリーンと、

10 独立した緊急用電源装置と、を構成要素として含みこれら全ての構成要素が、メモリーサポートに記憶された論理動作プログラムに依存して動作上結合されており、前記論理動作プログラムが、

番号を記したボールを無作為に取り出すためのドラム1と、

自動電子式無作為番号発生機8と、

ドラムから取り出されたボールの番号を表示するためのパネル4と、

ゲーム進行上の過去或は現在のデータ及びメッセージを印刷可能な1台以上のプリンター10、11と、

20 1台以上のゲーム端末機6との動作を、通信制御体を通してのデータ及び信号の組織化された出力及び入力にตอบสนองして制御するようになっていることを特徴とする前記管理装置。

【請求項4】 特に本発明の電子的システムと共に使用し得、請求項1及び2の管理装置に依存するビンゴゲーム端末機であって、

CPU60と、

ゲームの法的或は自主規定に関するデータ、ゲーム毎の現在及び過去のデータ、ゲーム装置の動作及び制御のための論理プログラム、を少なくとも含んだゲーム端末機内メモリーサポート74、75、76、77と、

データ、画像或はメッセージを表示するためのCRT或はLCD形式の1つ以上のスクリーン61と、

制御用キーボード62と、

独立した緊急用電源装置64と、

アドバイス及びアラームを伝達するための、スクリーン61とは異なる視覚表示信号手段65と、

メッセージを伝達するための音響手段66と、

40 該音響手段66を通してメッセージを伝達するための音声合成手段73と、

音響及び視覚的メッセージを幾つかの、選択可能な言語に翻訳するための翻訳手段74と、

公共或は個人のオーディオヴィジュアル通信システムへの接続手段67とを構成要素とし、これら全ての構成要素が前記ゲーム端末機内メモリーサポート74、75、76、77に記憶された論理動作プログラムに依存して、また管理装置5との組織化されたデータ及び信号の交換のための通信制御体9を通して動作上結合されてなる前記ビンゴゲーム端末機6。

【請求項5】 ゲーム端末機6の始動及び作動時間を制御する金銭集計デバイス63を含んでいることを特徴とする請求項4のビンゴゲーム端末機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】 本発明は運試し、特にには所謂ビンゴのプレーを管理及び実行するための電子式システム並びにこの電子式システムと共に使用出来る装置に関する。

【0002】

【従来技術】 知られているように、ビンゴゲームは決定或はプレーされる、一般的にはカード上に記された数字群と無作為に取り出した数字、一般にはドラムに入れたボールに記された数字とを一致させることから成り立っている。一致する数字が直線となった場合或は全部のカードが一致した場合には夫々ライン賞及びビンゴ賞がもらえる仕組みである。ビンゴ遊びを手助けする機構及び装置、例えばボールを取り出し或は取り出されたボールの数字を表示する機構及び装置は市場に存在し説明されて来ている。

【0003】 英国特許第2180460号及びフランス国特許第8809385号にはビンゴプレーのための装置が説明され、それら装置には中央処理装置(CPU)、制御用キーボード、1つ以上のスクリーン、メモリーサポート、当選信号機そして、プレー装置或はゲーム端末機が別のゲーム端末機のための管理装置に接続されたか否かによって自動或は手動作動に切り替えるためのスイッチが含まれる。ビンゴプレーのためのこれらの装置の有益性は、それまで知られていた装置がゲームの進行上の幾つかの特定場面での補助或は情報提供に止まるのに比較すれば大幅に向上している。

【0004】 しかしながら、こうした装置を使用しつつ積み重ねられた研究及び実験によれば、それら装置は技術上及び実用上幾つかの欠点があるのみならず、幾つかの機能は自動化が望ましいことが明らかになった。そうした欠点及び所望される追加的な機能は以下に説明され、それらはまた本発明の目的物の定義をも構成する。既知の装置或はゲーム端末機の使用に発展性の余地がある第1の理由は、このゲームが、伝統的且つ特別なビンゴホール内でプレーされることを別として、通常はカジノ、ホテル、クラブその他のような、他のゲーム或は娯楽形態に専用の仮設会場或は場所に於てもプレー出来るものであるという事実にある。この利用分野をカバーするために、ゲーム装置或はゲーム端末機は新しい空間基準、寸法形状、プレー速度に適合されるべきであり、また数字を印刷したカードの不足分の補充、プレーヤーのより大きな移り気や多様性のみならず、無作為に取り出される数字を記したボール及びドラムが結局無い場合を考慮すべきである。

【0005】 更には、ビンゴは世界中で広く行われてい

るゲームではあるが、国毎にそしてゲームホール毎に於てさえもルール上の特性が存在する。また、ビンゴは目で見えることも重要であるが、記述され論じられる情報も同じように重要である。先に論じた理由から、ゲーム装置或はゲーム端末機をゲーム上の異なるルールに適合可能とし、プレーヤーの意志で選択され得る幾つかの言語による情報及び通信を提供可能とすることが望ましい。結局は賞獲得につながるゲームの遂行よりも賞の最終的な獲得に関心のあるプレーヤーが結局存在することもまた考慮されるべきである。そうしたプレーヤーにとっての関心事は、ゲーム装置或はゲーム端末機の作動が自動化されていることばかりでなく、それら装置がゲーム進行中に他形式の娯楽を同時に提供可能であると言うことなのである。

【0006】 これら装置に所望される他の機能は法律或は法的事項である。例えば、一人当たり或は装置当りのプレーされるべきカードの枚数、或はこれらカードの経済的価値或は賞には制約がある。ゲーム及びその賞の無作為性或は非一操作性の保証に対する解釈もまた重要である。

【0007】

【発明が解決しようとする課題】 従って、解決しようとする課題は、法的要件へのゲームの適合並びに賞金額及び分担額に関する情報を速やかに自動的に提供するシステム及び装置を提供することである。そうしたシステム及び装置によって、ゲーム会場自体或はゲームに対する責任を負う組織はその内部での管理状況を見ることが出来、またそれらシステムが目に見える或は印刷された形で履歴をゲーム毎に或は一連のゲームに於て維持し且つ提供することから、当局の安心度は大いに高まる。

【0008】

【課題を解決するための手段】 本発明に従えば、ビンゴのプレーを管理するための電子的システムであって、数字を付記したボールを無作為に取り出すためのドラムと、取り出されたボールの数字を読み取るための数字読み取りデバイスと、取り出されたボールの数字を表示し且つ読み取るためのパネルと、少なくともCPU、通信プレート、制御用キーボード及びデータ及びメッセージを表示するためのスクリーンを設けた管理装置と、該管理装置内に位置付けた管理装置内メモリーサポートにして、少なくともゲームの法的或は自主規定に関するデータ、ゲーム毎の或は一連のゲームの現在及び過去のデータ、システムの要素を作動及び制御するための論理プログラムを含む前記管理装置内メモリーサポートと、前記管理装置の作動に基き作動する1台以上のプリンターにして、ゲーム進行上の過去或は現在のデータ及びメッセージを印刷可能な前記1台以上のプリンターと、CPU、データ、像或はメッセージを表示するための1つ以上のスクリーン、通信プレート、制御用キーボード、ス

5

タート及び作動を管理するための金銭集計デバイス、アラーム或はアドバイスを伝達するための、スクリーンとは異なる視覚信号手段、メッセージを伝達するための音響手段、この音響手段を通してメッセージを伝達するための音声合成手段、音響手段及び視覚信号手段のメッセージを選択し得る幾つかの言語に翻訳するための手段、公共或は個人のオーディオビジュアル通信システムに対する接続手段、を少なくとも設けた1台以上のゲーム端末機と、該ゲーム端末機内に位置付けたゲーム端末機内メモリーサポートにして、ゲームの法的或は自主規定に関するデータ、ゲーム毎の現在及び過去のデータ、ゲーム装置の作動及び管理のための論理プログラム、を少なくとも含んだ前記ゲーム端末機内メモリーサポートと、それ自身のマイクロプロセッサを設けてなるシステム通信制御体と、独立した緊急用電源装置とから成るビンゴのプレーを管理するための電子的システムが提供される。

【0009】本発明の特定の具体例に於て、電子的システムには自動電子式無作為番号発生機がドラムと番号を記したボールの読取り機に代わるものとして含まれる。本発明に従えば、ビンゴゲームのための管理装置、特に本発明の電子式システムと共に使用し得る管理装置であって、CPUと、ゲームの法的或は自主規定に関するデータ、ゲーム毎の現在及び過去のデータ、ゲーム装置の作動及び管理のための論理プログラム、を少なくとも含んだメモリーサポートと、通信プレートと、制御用キーボードと、データ及び情報を表示するためのスクリーンと、独立した緊急用電源装置と、を構成要素として含みこれら全ての構成要素が、メモリーサポートに記憶された論理作動プログラムに依存して作動上結合されており、前記論理作動プログラムが、番号を記したボールを無作為に取り出すためのドラムと、自動電子式無作為番号発生機と、ドラムから取り出されたボールの番号を表示するためのパネルと、ゲーム進行上の過去或は現在のデータ及びメッセージを印刷可能な1台以上のプリンターと、1台以上のゲーム端末機との作動を、通信制御体を通してのデータ及び信号の組織化された出力及び入力に応答して制御するようになっていることを特徴とする前記管理装置が提供される。

【0010】更には、本発明に従えば特に本発明の電子的システムと共に使用し得、前記管理装置に依存するビンゴゲーム端末機であって、CPUと、ゲームの法的或は自主規定に関するデータ、ゲーム毎の現在及び過去のデータ、ゲーム装置の作動及び制御のための論理プログラム、を少なくとも含んだメモリーサポートと、データ、画像或はメッセージを表示するためのCRT或はLCD形式の1つ以上のスクリーンと、制御用キーボードと、独立した緊急用電源装置と、アドバイス及びアラームを伝達するための、スクリーンとは異なる視覚表示信号手段と、メッセージを伝達するための音響手段と、該

6

音響手段を通してメッセージを伝達するための音声合成手段と、音響及び視覚的メッセージを幾つかの、選択可能な言語に翻訳するための手段と、公共或は個人のオーディオビジュアル通信システムへの接続手段とを構成要素とし、これら全ての構成要素がメモリーサポートに記憶された論理作動プログラムに依存して、また管理装置との組織化されたデータ及び信号の交換のための通信制御体を通して作動上結合されてなる前記ビンゴゲーム端末機が提供される。

10 【0011】本発明の特定の具体例では、ゲーム端末機は金銭値或は同等の値を集計するためのデバイスを含み、今デバイスがゲーム端末機のスタート及び作動時間を制御する。本発明の電子的システム及び装置は、前述の機能のみならずその他の有益性を提供するものであり、システムセッティングの基本形態例（これに限定するものではない）の説明及び付随する図面に例示された装置の具体例から容易に理解されるものである。

【0012】

【実施例】図1には本発明に従うシステムを構成する基本要素が含まれる。それら基本要素及びその夫々の機能を以下に説明する。ビンゴゲームでは一連の番号が無作為に決定される。この決定は伝統的に、ドラム1から番号を記したボールを無作為に取り出し、その番号を読み取り係が読み取り（読み上げ）、読み取り係がそれらの数字をキーボード2に打ち込むことにより為されている。キーボードへの打ち込みによって発生した信号がインターフェース3を通し、主にゲーム会場への情報提供のためのパネル4に送られ、管理装置5に送られ、そして種々のゲーム端末機6に送られる。

30 【0013】ゲームの精度及び保証性をより向上させるため、システム上、ボール或は数字のための電子式の数字読み取りデバイス7をドラム1と組み合わせることが可能である。この数字読み取りデバイス7は前記キーボード2、インターフェース3、パネル4、管理装置5、そして種々のゲーム端末機6に対応する信号を送出する。ドラム1及び数字読み取りデバイス7の、ある状況、例えばカジノでの作動は、所要の保証を備えてプログラム及び製造された自動電子式無作為数字発生機8によって代替することが出来る。この自動電子式無作為数字発生機8は先の数字読み取りデバイス7におけるようにキーボード2、インターフェース3、パネル4、管理装置5、そして種々のゲーム端末機6に対応する信号を送り、或は素早い、自動化された且つ静かなビンゴゲームでは管理装置5及びゲーム端末機6のみに送られる。

【0014】通信制御体はシステム通信ネットワークを作動させ、検査しそして管理するべく応答自在である。この通信制御体はマイクロプロセッサと管理及び診断ルーチンとを自蔵している。管理装置5はシステムを制御するために応答自在であり、対応するCPU、メモリーサポート、連絡プレート、表示スクリーン及びキーボ

7

ードから構成される。この管理装置に依存する例えば2
 10 11のプリンター10及び11がシステムと一体化され
 る。一方のプリンター10はゲームに関わる全ての事
 柄、即ち日付け、時間、使用されるカード並びにその確
 認、集計金額、賞金金額、取り出された或は発生された
 番号、当選カード、重要とされ得るクレームその他の出
 来事を印刷記録するために応答自在である。他方のプリ
 ンター11は、勝者に渡される引き換え用の保証書或は
 賞クーポンを発行するために応答自在とし得る。

【0015】ゲーム端末機6は図2により詳細なダイヤ
 グラムとして示され、たとえば以下に述べる要素、即
 ち、以下に図3を参照して説明されるCPU60と、必
 要に応じて異なる形式、例えばクラシカルなCRT或は
 現代的なLCDとし得るスクリーン61（2つのスクリ
 ーンを結合し、一方のスクリーンをゲーム進行に関連す
 る情報を提供するシステム通信体に、他方のスクリーン
 を例えば娯楽や宣伝のための内部通信システムに、或は
 プレーヤーのための他の形式の情報或は娯楽を提供する
 外部通信システム、例えばテレビ局に接続することさえ
 も可能である。こうした通信の二元化は単一のスクリー
 ンに於ても可能である。その場合、選択した娯楽プロ
 グラムを妨害することなくゲーム進行に関わる情報を与え
 るための対応する窓はユーザーの意志で開けられる。）
 と、例えば10のアラビア数字とゲーム端末機6の作動
 を制御可能とする機能キーとに対応するキーから構成さ
 れる制御用キーボード62と、

【0016】結局組み込み得る金銭集計デバイス63の
 ための、コイン、特別のカウンター或は自動支払装置と
 共に機能する金銭集計デバイス或はシステム（コイン或
 は特別のカウンターによる支払いは、ゲーム端末機に付
 属する金銭集計デバイス63にそうしたコイン或はカウ
 ンターを投入することによって為される。これら特別の
 カウンター或はコインは1枚以上のゲーム用カードの値
 を、若しくはゲームクレジットの形のある金銭量を表
 し得、それらの値はゲーム端末機6によって自動的に且つ
 内部的に管理される。自動支払装置の作動は例えば、カ
 ード上の磁気テープに記録された一定の数字をゲーム端
 末機6或は金銭集計デバイス63内に配設した特別の読
 み取り装置を使用して記録することに基いて為される。）
 と、特別の電子回路から成り立ち、この特別の電子回
 路が、停電時にゲーム端末機6にその通常の作動を保
 証する電力を供給するに十分な容量を持つバッテリー
 を含む前記特別の電子回路から成る独立した非常用電源
 デバイス64と、ゲーム端末機6の上方部分に配置され
 たパイロットランプ及び賞及び考え得るタイプエラーの
 放送を目的とした拡声器66と、

【0017】接続回路及び補助プラグ67にして、それ
 によってユーザーが、例えば、プレー上の言語或は娯
 楽プログラムを選択し、或はゲーム進行の手順及び指示を
 選択した言語で聞けるようにするイヤフォンを接続し、

8

或は選択した娯楽プログラムを受信しそれをスクリーン
 61に表示し得る前記接続回路及び補助プラグ67と、
 プレーヤーがそれを使用してゲーム端末機6の作動モ
 ードを、各ゲームのデータの打込を必要とする手動モード
 とユーザーがゲームの模様及びおそらくはスクリーン6
 1に選択された娯楽を単に見るのみである自動モードと
 の間で切り替え得るスイッチ68と、が含まれる。

【0018】CPU、即ち中央処理ユニット60はゲー
 ム端末機6における基本的な器官であって、ゲーム端
 末機の作動のために必要な全ての論理手段を内蔵してい
 る。CPUは基本的に、図3のダイヤグラムに表される
 ように、2つのマイクロプロセッサ70、71にし
 て、その一方がゲームを管理し、他方が単数或は複数の
 スクリーン61のためのデータ及び信号の入出力とイン
 ターフェース72を介しての通信とに携わる前記2つの
 マイクロプロセッサ70、71と、キーボード62
 と、例えばMCP技術に基く、またEPROM形式のメ
 モリー74上に予め録音した異なる言語のメッセージを
 有する音声合成デバイス73とから構成される。音声合
 成デバイス73はタイプエラー、賞当選信号その他に関
 する音響的メッセージをも発する。

【0019】作動及び通信プログラム、幾つかのメッ
 セージのみならず、一連のカードの数字構成、或は賞金
 額、取り出された或は発生された数字その他統計上のデ
 ータ或は一般的な情報に関するデータがRAM、ROM
 そしてEPROM形式のメモリー75、76、77に記
 録される。ゲーム中に、ゲーム端末機のスクリーン61
 は例えば図4及び5に表される情報を表示し得る。かく
 して、例えば図4ではプレーされるカードの数字が部分
 20に表示され、部分21にはカードの数字或は入手し
 得るゲームの数字が、部分22には賞（ライン或はピン
 ゴ賞）及びプレーされる金額が、部分23には賞に最も
 近いカードの確認が、部分24にはまだ一致しない数字
 を記したカードと同じ数字が、部分25にはおそらくブ
 レーされるその他のカードの状況に関する情報が、部分
 26には取り出されたボールの数字が、部分27には取
 り出された3つ、4つ或はそれ以上の最新の数字が、そ
 して部分28には取り出された数字の全てのパネルが表
 示される。図5に表される表示スクリーンの例は基本的
 には先のものと同一である。図5の表示スクリーンは部
 分29に小に最も近いカードの数字が同定され、そして
 部分30に一致しないカードの数字が表示される点で異
 なるに過ぎない。

【0020】ゲーム会場のためのパネル4は管理装置5
 の周辺装置であり、ゲームの情報例えばプレー中のカ
 ード、ライン賞、ピンゴ賞、累積賞（もしあれば）、取
 り出された最新の数字、取り出された最新の3つの数字そ
 の他の情報を表示する。こうした情報は、その一部がす
 でに異なるゲーム端末機6の各々のスクリーン上の表示
 されているものではあるが、先にも述べたようにゲーム

会場内の、プレーヤーであるか否かを問わず全ての人々に情報を提供しそれによってゲームの保証性をより高めるといふ目的がある。

【0021】本発明のシステムのこれら構成要素及び装置から、ビンゴゲーム中に於けるその作動を、ガジノのために好適なゲーム端末機6の自動作動モードを特に参照して以下に説明する。このモードにはゲーム端末機6を手動作動しての伝統的なビンゴホールでの代表的な作動モードとの差異が認められる。プレーヤーはゲーム端末機6の前方に位置される。プレーヤーにスクリーン61上にゲーム中にこれからプレーしようとするカードをキーボード62によって同定することが告げられる。プレーヤーはプレーしようとするカードの数字を打ち込み或は同定する。ゲーム端末機のスクリーン61上にプレーヤーが金銭集計デバイス63に導入するべきクレジット、コイン或はカウンターの数字が表示される。ゲーム端末機は正しい賞金額を受けたことを照合してスタンバイ状態となり、プレーヤーにそれを明瞭に伝える。管理装置5は、各プレーヤーが選択したカードの数字を各ゲーム端末機6から受け、そのカードを各ゲーム端末機6に割り当てる。このシステムはまた、プレーヤーがプレーを望む特別のカードを明示しそれにより、もしこれらのカードが既に取られていなければそれをそのプレーヤーに割り当てる。カードがプレー中のゲーム端末機6に割り当てられるとガードの割当作業は停止され、賞金額が算出され、その情報がスクリーン61及び或はゲーム会場のパネル4に表示される。

【0022】次ぎの段階は、実際のボールを使用する、ドラム1及び数字読み取りデバイス7を含む昔ながらのシステムか或は電子式数字発生機8を使用して無作為に数字を発生させることである。管理装置5が、取り出された或は発生された数字からの信号を受け、それをゲーム端末機6のカードに割り当て、その個々のスクリーン上にシステムのオペレーターが各ゲームの進行を完全に理解するようゲームの展開を表示する。同時に、管理装置は発生され或は取り出された数字を通信制御体9を通して全てのゲーム端末機6に送出し、これらのゲーム端末機は、管理装置5と同様にしてそれら数字をプレーされるカードに対して割り当て、賞金獲得のために最も近い状態を各スクリーン61上に表示する。ラインが完了或はカードが完了されると、勝ったカードに対応するゲーム端末機6がそれを検出してプレー中のカードの中から当選したカードをスクリーン61上に表示し、視覚信号65或は音響信号66を発生させる。同時に、管理装置5は当選のカードを検出しそれをそのスクリーン上

に、及びその数字を有するゲーム端末機6に表示し、そしてプリンター10、11を介し、賞及びゲームの全てのデータを記録或は証明書として印刷する。賞が、パネル4のみならず個別のスクリーン61上に当選カードを表示し得る状態で照合され、従ってプレーヤーはそれが正しいことを照合することが出来る。賞が照合されると、もしそれがビンゴ賞である場合にはゲームは終了され、次ぎのゲームの開始に備える準備が為される。

【0023】

【発明の効果】法的要件へのゲームの適合並びに賞金額及び分担額に関する情報を速やかに自動的に提供するシステム及び装置が提供されそれにより、ゲーム会場自体或はゲームに対する責任を有する組織はその内部での管理状況を見ることが出来るようになり、またそれらシステムが目に見える或は印刷された形での歴史的な、統計的な、また経済上及び経営上の記録をゲーム毎に或は一連のゲームに於て維持し且つ提供することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明のシステムのダイアグラム図である。

【図2】ゲーム端末機の一例の概略図である。

【図3】ゲーム端末機のためのCPUの一例を示すブロックダイアグラム図である。

【図4】ゲームの進行中にゲーム端末機のスクリーン上に入手される画像表示の概略図である。

【図5】ゲームの進行中にゲーム端末機のスクリーン上に入手される他の画像表示の概略図である。

【符号の説明】

- 2：キーボード
- 3：インターフェース
- 4：パネル
- 5：管理装置
- 6：ゲーム端末機
- 7：数字読み取りデバイス
- 8：自動電子式無作為数字発生機
- 10：プリンター
- 11：プリンター
- 60：中央処理ユニット
- 61：スクリーン
- 62：制御用キーボード
- 63：金銭集計デバイス
- 64：非常用電源デバイス
- 66：拡声器
- 67：補助プラグ
- 73：音声合成機

(8)

特開平5-317485

【図5】

